

A PAISAGEM SE ANIMA: OS GÊNIOS DOS LUGARES E SUAS RELAÇÕES COM OS HUMANOS NA TRADIÇÃO ISLANDESA

Ciro Flamarion Cardoso †
(Ceia/UFF)

Recebido em: 14/02/2019
Aprovado em: 20/06/2019

Resumo :

O tema desta palestra às vezes nem mesmo consta das reconstruções da antiga religião nórdica, tanto no que diz respeito aos seus mitos quanto às suas práticas. De fato, nos aspectos que mais nos interessarão aqui, mantém relações débeis com o universo povoado pelos deuses maiores do panteão escandinavo. Concomitantemente, a crença na existência e na ação de gênios e outros poderes, sobrenaturais mas não propriamente divinos, associados a pontos específicos da paisagem da Islândia, muitas vezes sobreviveu com maior renitência à cristianização do que os mitos e cultos atinentes às divindades pagãs maiores. As fontes para o estudo desses gênios dos lugares são extremamente dispersas e, nelas, as passagens relevantes se mostram quase sempre curtas. Seja como for, mediante a coleta de informações presentes principalmente no Landnamabók (o livros islandês dos assentamentos) em suas diferentes versões e em algumas das sagas, incluindo aquela que se refere a Olaf Tryggvason (contida no Heimskringla de Snorri Sturluson), torna-se possível lançar alguma luz sobre os entes que animavam a paisagem da grande ilha segundo as tradições do paganismo local, bem como sobre suas variadas formas de relacionar-se com os humanos, seja favorecendo-os em troca de um culto modesto, seja prejudicando-os.

Palavras-chave : Paisagem – Islândia – Religião Nórdica

Abstract :

The theme of this lecture is sometimes not even included in the reconstructions of the ancient Nordic religion, both as regards its myths and its practices. Indeed, in the aspects that will most interest us here, it has the weak relations with the universe populated by the major gods of the Scandinavian pantheon. At the same time, the belief in the existence and action of geniuses and other powers, supernatural but not quite divine, associated with specific points of the Icelandic landscape, often survived Christianity more relentlessly than the myths and cults of the larger pagan deities. The sources for the study of these geniuses of places are extremely scattered, and in them the relevant passages are almost always short. In any case, by collecting information present mainly in the Landnamabók (the Icelandic settlement books) in its different versions and in some of the sagas, including that referring to Olaf Tryggvason (contained in Snorri Sturluson's Heimskringla), it becomes possible to shed some light on those who animated the landscape of the great island according to the traditions of local paganism, as well as on their varied ways of relating to humans, either by favoring them in exchange for a modest cult or by harming them. .

Keywords : Landscape - Iceland - Nordic Religion

O universo não é nem favorável nem hostil aos humanos: seus modos de funcionar permitem que estes existam, mas não configuram de modo algum uma lógica humana. Entretanto, em sua imensa maioria, os seres de nossa espécie sempre temeram a noção de um universo desprovido de sentido, em que inexistisse a possibilidade de obterem qualquer auxílio externo nas crises e onde o único sentido possível fosse aquele criado por eles mesmos. Numa grande ilha despovoada como era a Islândia, sobretudo na primeira fase de sua ocupação, uma das estratégias factíveis no programa confortador que tratou de dotar o meio ambiente de um sentido humano consistiu em povoar a topografia islandesa com numerosos espíritos que pudessem ser convencidos, mediante um pequeno culto, a ajudar os colonos de diversas maneiras, criando assim uma paisagem animada e, de certo modo, humanizada – uma paisagem, portanto, com a qual fosse possível o diálogo e a negociação.

No capítulo 33 da Saga de Olaf Tryggvason, que integra o *Heimskringla* (*História dos reis da Noruega*), obra do islandês Snorri Sturluson (1178/1179-1241), temos um episódio bizarro, datável dos últimos anos do século X, de cunho claramente mitológico e apresentando ao mesmo tempo um sabor épico. O rei Harald Gormsson da Dinamarca, após desolar com seus barcos, e a seguir incendiar uma boa parte dos assentamentos da Noruega, decidira invadir a Islândia. Em preparação à conquista planejada, enviou à grande ilha, como espião, um bruxo que se metamorfoseou em baleia, com a intenção de, após nadar até lá, sair da água e retomar em terra a forma humana para reunir informações que fossem úteis ao seu senhor, como, por exemplo, o melhor lugar para um desembarque de tropas. O rei aguardou na Noruega o seu regresso. No entanto, ao chegar à Islândia, o bruxo, ainda no mar e em forma de baleia, percebeu que a paisagem estava cheia de espíritos da terra, grandes e pequenos, que cobriam em especial as montanhas e colinas. Cada vez que o feiticeiro tentava deixar a água, em diferentes partes do litoral islandês, era impedido por criaturas hostis que o enfrentavam: na primeira ocasião, um dragão seguido de serpentes, sapos e víboras venenosas; a seguir, uma ave enorme, além de muitos outros pássaros menores; numa terceira ocasião, um touro gigantesco, também ele associado a outros seres portentosos; a seguir, um gigante da montanha armado de uma barra de ferro acompanhado de outros

gigantes agressivos. Somente numa costa desolada e hostil situada na parte leste da ilha, arenosa e de mar bravio, desprovida de ancoradouros, o bruxo não foi atacado. Assim, nas porções habitadas da ilha, os gênios dos diferentes lugares voltaram-se contra o enviado do rei que pretendia hostilizar militarmente a Islândia, impedindo-o de cumprir a sua missão. Diante da informação que lhe trouxe o seu frustrado espião, Harald Gormsson desistiu de sua expedição islandesa e partiu para o sul, de volta à Dinamarca (STURLUSON, 1995: 173-174).

Note-se que Snorri Sturluson foi treinado intelectualmente por eruditos cristãos do sul da Islândia e era, ele mesmo, cristão, pelo menos oficialmente (adivinha-se nele, no entanto, uma profunda nostalgia do paganismo, bem como da poesia escandinava tradicional que usava imagens retiradas da antiga religião). No entanto, ao contrário das racionalizações, evemeristas ou de outros tipos, presentes em outras passagens do *Heimskringla*, neste ponto a sua descrição da defesa da Islândia contra uma invasão futura pelos gênios ou espíritos guardiães que habitavam diferentes paragens e acidentes geográficos da ilha não contém qualquer tentativa de racionalização, sendo, outrossim, narrada sem comentários. Hilda Davidson, um tanto contraditoriamente, considera, por um lado, tratar-se de um episódio humorístico destinado a ridicularizar as pretensões exorbitantes do rei dinamarquês; por outro, afirma ser tal episódio explicável pela noção de que “os espíritos da terra devem agir em harmonia com os seus governantes para assegurar a prosperidade” (DAVIDSON, 1993: 120).

O tema deste trabalho – ou seja, os gênios ou espíritos que, segundo se acreditava, habitavam pontos específicos da paisagem e podiam interagir com os humanos – limitar-se-á ao caso islandês exclusivamente, mas poderia estender-se a toda a Escandinávia pré-cristã e mesmo dos primeiros séculos cristãos. Haveria, também, numerosos exemplos similares provenientes de outros rincões europeus. Essas crenças de cunho folclórico, de caráter estritamente local, às vezes geradoras de modestas práticas de culto também circunscritas, foram especialmente resistentes diante da cristianização; bem mais, até, do que os mitos e cultos atinentes às divindades pagãs maiores. Na Islândia, a noção de haver espíritos (femininos ou masculinos) residentes em rochedos e que não deveriam ser perturbados porque se associavam à boa marcha dos negócios humanos – deixava-se de aparar a vegetação ao redor das pedras, as

crianças não eram autorizadas a brincar por ali – prolongou-se até épocas bem próximas à nossa.

Talvez convenha notar que o nosso tema foi de todo ignorado em algumas das reconstruções da antiga religião nórdica – o que equivaleria comparativamente, no caso do paganismo grecorromano, a uma visão de conjunto que deixasse de enxergar seres sobrenaturais, mas não propriamente divinos, como as ninfas, dríades, hamadríades, nereidas, faunos, sátiros etc. Para dar um exemplo, procurar-se-ia em vão qualquer informação sobre os gênios dos lugares nas sínteses elaboradas por R. I. PAGE (1993; 1995: 182-221). É verdade que o assunto que desenvolvemos mantinha relações relativamente fracas com o universo povoado pelos deuses maiores do panteão escandinavo.

A documentação a respeito do assunto que nos ocupa é limitada, dispersa e fragmentária. Para conseguir empreender o seu estudo, é preciso recopilar passagens curtas e ocasionais, sem maior desenvolvimento. Como é lógico, em se tratando de entidades que a crença popular vinculava a pontos específicos da paisagem islandesa, a informação mais abundante a respeito pode ser procurada no *Landnamabók*, ou *Livro dos Assentamentos da Islândia*, em suas diferentes versões. Várias das sagas são também utilizáveis. Já a literatura édica é neste caso de pouca valia, por razões que serão indicadas.

Vimos, ao tratar do episódio contido no *Heimskringla*, que os gênios ou espíritos islandeses dos lugares eram considerados como seres basicamente subterrâneos: para manifestar-se, emergiam principalmente de rochedos, colinas e montanhas, ou do próprio solo. A mitologia escandinava conta sem dúvida com entidades, subterrâneas ou não, associadas a paragens específicas. Por exemplo, no *Gylfaginning*, de Snorri Sturluson, um compêndio dessa mitologia, baseado principalmente na *Edda* poética, mencionam-se gigantes do sexo feminino chamadas Iarnvidiur, habitantes de um bosque situado a leste da Terra Média, uma das quais era a antepassada dos gigantes em forma de lobo. Numerosos gigantes são mencionados como habitantes de subterrâneos. Também os anões estão associados a certas formações da paisagem, vivendo em rochedos ou sob a terra (STURLUSON, 1992: 15, 16-17). Em outras fontes, gigantes ou mortos são mostrados ocupando, vivos e ativos, o interior de montículos funerários.

Régis Boyer mostra que existiam “semelhanças nítidas entre os mortos [...] e as categorias de seres mais ou menos subterrâneos que são os gigantes, os anões, os trolls e os *landvaettir*” (BOYER, 1994: 41). Em sagas romanceadas tardias, os humanos em certos casos atingem regiões integrantes de terras que habitualmente não percorrem, como por exemplo as Terras dos Gigantes (*Jotunheimar*); uma vez lá, entram em relações com gigantes, anões ou mortos redivivos (cf. PÁLSSON; EDWARDS, 1987: 74-79, 83-84, 241-245, 258-263 e *passim*). No entanto, em textos assim, as especificações geográficas que se mencionam são de fato impossíveis de localizar em detalhe, para além de indicações extremamente gerais e imprecisas. Ora, neste momento o que nos interessa são interações habituais, seguidas, corriqueiras, entre humanos – entendidos como indivíduos e famílias que de fato existiram – e gênios ou espíritos da terra (*landvaettir*) associados, segundo se acreditava, a lugares bem identificados da Islândia.

Existe, entretanto, uma referência, frágil e incompleta, que é possível buscar na mitologia nórdica geral e nos conduz mais perto do que queremos abordar. Referimo-nos a entidades femininas coletivas, plurais, cada uma das quais podendo entrar em relações duradouras com famílias ou com indivíduos, as *dísir*, que incluíam as *nornas* (na modalidade de tais seres concebidas como numerosíssimas e não unicamente três), as *valquírias* (em paralelo a funções distintas que também desempenhavam) e, em especial, as *fylgjur*. Estas últimas atuavam como gênios protetores invisíveis que às vezes se manifestavam aos seus protegidos em momentos de letargia ou no sonho (neste último caso, podiam assumir um aspecto animal); vê-las em outras circunstâncias e com clareza era habitualmente um prenúncio de morte próxima e violenta. Uma *fylgja* – cuja designação deriva de um verbo que significa “acompanhar” – em certos casos aparecia vinculada a toda uma família, de geração em geração; em outros, a um indivíduo específico. Muito semelhantes às *fylgjur* eram as *hamingjur*. Dissemos que tais entidades, em conjunto com as *nornas* e as *valquírias*, eram designadas como *dísir*. Existiam, no entanto, outras *dísir*, ou, poderíamos dizer, as *dísir* propriamente ditas, frequentemente associadas à gravidez e ao parto, que – tal como os espíritos ou gênios dos lugares – podiam receber um culto baseado em oferendas e sacrifícios modestos, o que não acontecia com as *nornas*, *valquírias* e *fylgjur*. Há dados, com efeito, comprovadores de que, em troca da proteção e da abundância provida pelos gênios

locais, estas eram objeto de um pequeno culto, bem menos rico do que aquele dispensado aos deuses. Uma das modalidades das *dísir* remetia a regiões específicas (por exemplo, *Hörthabrúthr*, associada à região de Hordaland), ou a lugares sagrados em geral (uma *Hörgabrúdr*) (RENAUD, 1996: 121-126). Com tais entidades já estamos, portanto, bem mais próximos das características e funções dos espíritos ou gênios dos lugares (*landvaettir*), com a importante diferença, porém, de que estes últimos podiam ser tanto masculinos quanto femininos; no caso da Islândia temos mais exemplos masculinos do que femininos de espíritos locais. Seja como for, ao considerarmos uma *dia* (singular de *dísir*) que fosse objeto de um pequeno culto familiar porque se acreditava que atuasse como guardiã e asseguradora da prosperidade de uma família específica, se – como podia acontecer – estivesse também estreitamente associada ao mundo natural e a uma localidade precisa, a uma marca na paisagem, a diferença entre ela e os *landvaettir* desapareceria: eram noções que, até certo ponto, podiam superpor-se (DAVIDSON, 1993: 113).

Quando examinados em suas relações com indivíduos ou famílias específicos, as funções dos *landvaettir*, segundo hipotetizamos, eram basicamente três: (1) a associação com eles servia para consolidar a legitimação do acesso à terra e aos recursos naturais; (2) eles protegiam aqueles a que se associavam, tendo, portanto, uma função apotropaica; (3), por fim, sobretudo ao se tratar de gênios ligados a campos ou pastagens, garantiam a fertilidade das colheitas e dos rebanhos.

Aprendemos no *Livro Islandês dos Assentamentos*, o *Landnamabók*, que a posse da terra era sinalizada, limitada e sancionada de diferentes maneiras pelos pioneiros segundo signos e regras estabelecidos quando, ao avançar a primeira fase da ocupação efetiva da Islândia por imigrantes – tradicionalmente entre 860-930 surgiram os primeiros conflitos pelo acesso à terra e outros recursos naturais. Por exemplo: fincar um ou mais postes de demarcação; acender, segundo certas regras, fogueiras visíveis umas das outras, ao longo de um dia, que delimitassem o território no qual seria lícito uma só pessoa ocupar; no caso de uma mulher, tomar posse só das terras que pudesse percorrer num dia de primavera (ou seja, não estando o solo coberto de neve), acompanhando uma vaca de dois anos de idade. Ora, perceber elementos sobrenaturais na paisagem da área ocupada e tratar de associar-se a tais entidades localmente

específicas configuravam, entre outras possibilidades, formas adicionais de legitimar a posse. Um dos pioneiros da ocupação de Breidafjord, Thorolf, venerava uma elevação existente no promontório que chamou Thorsnes, situado no interior de seu domínio, colina essa que denominou Helgafell (Montanha Sagrada), ali construindo um santuário; estabeleceu tabus no que se refere a tal montanha: ninguém deveria voltar-se para ela se tivesse o rosto sujo, nem era lícito urinar e defecar ali. Tratar de forçar a obediência de tais tabus levou a conflitos em certas ocasiões. Sendo Thorolf um devoto de Thorr, acabou fazendo confluir o gênio do lugar com sua divindade preferida: no santuário construído na Montanha Sagrada, na pedra de Thorr, sacrificavam-se pessoas a isso condenadas pela assembleia local (S. 85: JONES, 1965: 169-170). Tal fato mostra que os limites entre o culto aos deuses e aquele a entidades sobrenaturais menores eram fluidos.

Em alguns casos, na relação com os gênios locais salienta-se mais o aspecto de proteção do que o de fertilidade e abundância. Um espírito conhecido como Bard de Snaefell, por residir com suas filhas na montanha Snaefell, era considerado o protetor da comunidade naquela região; suas filhas visitavam, invisíveis, as fazendas locais para observar e salvaguardar os habitantes (DAVIDSON, 1993: 119).

A mais significativa das entradas do *Landnamabók* sobre o tema que nos ocupa tem a ver com o colono Bjorn, estabelecido entre Kudaflljot e Eyjara, um criador de gado que não praticava a agricultura. Certa noite, sonhou que um homem, tendo emergido da terra, propôs a Bjorn e seus familiares que se lhe associassem, bem como a outros gênios locais. A proposta foi aceita. Os rebanhos de Bjorn prosperaram e se multiplicaram, e ele se tornou muito rico. Outras pessoas daquela localidade “dotadas de um sexto sentido” declararam que os espíritos protetores dos campos acompanhavam Bjorn e os seus parentes, seja quando se dirigiam à Assembleia, seja quando iam caçar e pescar. Em outras palavras, o vínculo dessa família com os *landvaettir* locais que a favoreciam foi percebido e sancionado pelos vizinhos (S. 202: JONES, 1965: 188). Outro exemplo, salientado por Hilda Davidson, é o de um espírito residente num rochedo, com sua família, espírito apodado *ármath*, o “homem da colheita”, o que sublinha o seu papel de dispensador da abundância aos humanos do lugar. Neste caso específico, que data da Islândia já plenamente cristianizada, um bispo interveio e

expulsou o espírito, exorcizando-o com água benta. A fonte (*Kristnis saga 2*) relata que o fazendeiro local, cuja família até então gozara dos favores desse gênio da pedra, lamentou o seu desaparecimento: “Ele me contava muitas coisas que aconteceriam no futuro, tomava conta do meu gado e me avisava sobre o que fazer e o que evitar; e, por tais razões, eu confiava nele e por longo tempo lhe prestei culto” (DAVIDSON, 1993: 119).

Um caso em que a relação com o gênio local não permaneceu cordial – talvez, podemos supor, devido a uma interrupção ou diminuição das oferendas em seu favor –, refere-se ao colono conhecido como “Foca Thorir”, que ocupou terras em Borgarfjord. Uma noite, sendo ele já velho e quase cego, saindo de sua casa à noite, viu que um homem se aproximava, remando no mar num bote de ferro. O recém-chegado desembarcou na foz de um rio e começou a cavar num ponto onde havia um telheiro para a ordenha, ação que parece ter provocado uma erupção, saindo fogo da terra e provocando estragos consideráveis (S. 68: JONES, 1965: 186).

O exemplo mais estranho de relações postuladas entre um gênio local e um humano aparece no capítulo 123 da famosa *Saga de Njal, o Queimado*. No contexto de uma aguda disputa política e judiciária, um dos inimigos do chefe islandês Flosi acusou-o de entregar-se passivamente, numa relação homoerótica, ao espírito que habitava a montanha de Svinafell, ato que se repetia de nove em nove dias! (MAGNUSSON; PÁLSSON, 1971: 255-256)

Este pequeno episódio me parece especialmente divertido por ser uma paródia ou inversão de um *topos* literário extremamente antigo e tradicional. Já na literatura faraônica do antigo Egito temos o conto (infelizmente muito fragmentário) no qual uma deusa busca relacionar-se sexualmente com um camponês mortal. Na antiga Mesopotâmia, podemos citar o episódio em que a deusa suméria Inanna (Ishtar para os semitas) decide casar-se com o rei mortal e herói Gilgamesh; rechaçada, vinga-se desencadeando contra Uruk o touro do céu. Como se sabe, a mitologia grega está repleta de episódios em que figuram relações amorosas, quase sempre passageiras, entre deusas (ou outras personagens sobrenaturais femininas) e homens mortais, ou entre deuses (ou outros personagens sobrenaturais masculinos) e mulheres mortais; adicionalmente, em outros casos, deuses perseguem belos adolescentes, como no episódio de Zeus e

Ganimedes. Existe também, sobre este assunto, uma “zona cinzenta”, no limite, em que as relações entre Gilgamesh e Enkidu, Davi e Jônatas, ou Aquiles e Pátroclo receberam, eventualmente, uma interpretação homoerótica, embora o especialista em história de gênero David Halperin tenha mostrado que o que temos aqui é outra coisa: em circunstâncias em que não se dispunha de um vocabulário para falar da amizade entre homens, pouco institucionalizada em algumas sociedades (como a grega do início da Época Arcaica), ela podia ser aludida usando-se metáforas derivadas de algo bem estabelecido: o amor entre homem e mulher. Os autores gregos críticos de uma tradição aristocrática a respeito do homoerotismo, já considerada por muitos como caquética na Época Clássica, diziam, por exemplo, que, sendo tanto o Aquiles quanto o Pátroclo, que aparecem na *Ilíada* homens, jovens sim, mas já adultos e barbados, os partidários de reinterpretar suas relações em termos homoeróticos – coisa absolutamente ausente em Homero – não conseguiam chegar a um acordo sobre qual deles era o “erasta” e qual o “erômena”! Ora, no texto islandês a que nos referimos, o que temos é algo escancarado e brutal, como dissemos, uma paródia ou inversão do velho *topos* literário: aí vemos relações homoeróticas, apresentadas sem rodeios como tais, em que um dos trinta e tantos chefes que dirigiam as relações políticas e religiosas locais na Islândia dos inícios da era cristã é apresentado como se submetendo a um papel passivo em relações homoeróticas como um ser sobrenatural. É bom lembrar que, na Islândia viking e medieval, o homoerotismo masculino era legalmente penalizado com a perda de direitos, a possibilidade de condenação à situação de exilado (uma pessoa que qualquer um poderia matar impunemente) e, para as esposas de pessoas assim qualificadas, a possibilidade de divórcio imediato acompanhado de sanções financeiras contra o ex-marido.

Havia uma tradição segundo a qual os *landvaettir*, associados à prosperidade e à proteção, abominavam a violência. Assim, uma das entradas do *Landnamabók* conta que uma lei foi adotada obrigando a que os barcos que navegassem perto da costa islandesa, ao chegarem à vista do litoral, tivessem retiradas as suas figuras assustadoras de proa ou de popa (mascarões) para que os espíritos locais não se alarmassem (H. 268: JONES, 1965, p. 192). Hilda Davidson recorda outro exemplo: após o assassinato de um colono por seus escravos, suas terras permaneceram desocupadas por longo tempo

porque ninguém ousava instalar-se nelas, temendo os *landvaettir* que o ato violento ofendera (DAVIDSON, 1993: 120).

Segundo Preben Sørensen, a principal diferença entre a religião escandinava pagã e o cristianismo consistia em que a primeira não era principalmente uma instituição separada, dotada de edifícios especiais e de sacerdotes: fazia parte da vida de todos os dias e era mantida por membros individuais da sociedade, entre eles granjeiros e donas de casa. Muitos rituais eram levados a cabo nas casas de camponeses; os mais imponentes, nas salas dos chefes (SØRENSEN, 1997: 213; no mesmo sentido: RICHARDS, 2005: 20¹). Tratava-se, então, de uma religião extremamente descentralizada, marcada por numerosas variantes locais e por baixos níveis de institucionalização. Num tal contexto, o culto prestado a espíritos ou gênios dos lugares, muito vinculado às necessidades específicas da vida cotidiana em diferentes locais, faz muito sentido, apontando para outro importante aspecto do paganismo nórdico:

Num contexto de tradição oral, os mitos não tinham qualquer definição final [...]. Os seus elementos constitutivos habituais, tanto pessoas quanto objetos, podiam ser combinados criativamente para expressar as ideias e os modos de pensamento que formavam a visão nórdica do mundo. Essas ideias e pensamentos eram aquilo que se repetia com variações nos poemas da Idade Viking, mais do que os mitos por si mesmos, na medida em que os poetas e outros intérpretes trabalhavam para traduzir os mitos em conceitos que dotassem de sentido a vida e seus problemas. (SØRENSEN, 1997: 208)

REFERÊNCIAS

Fontes Primárias

JONES, Gwin, 1965. El primer descubrimiento de América: Establecimiento de los vikingos en Islandia, Groenlandia y América. Traduzido do inglês sem indicação do tradutor. Barcelona: Ediciones de Occidente, pp. 159-193 (passagens do Landnamabók).

¹ “Na Escandinávia de antes do cristianismo [...] talvez seja mais apropriado falar de um ‘sistema de crenças’, um modo de encarar o mundo. A religião era somente um aspecto entre outros da vida e os atos de culto, tais como eram requeridos pelo panteão nórdico, não implicavam adoração, nem mesmo uma aprovação isenta de crítica.”

MAGNUSSON, Magnus; PÁLSSON, Hermann (tradução e introdução), 1971. Njal's saga. Harmondsworth: Penguin.

PÁLSSON, Hermann; EDWARDS, Paul (tradução e introdução), 1987. Seven Viking romances. Harmondsworth: Penguin.

STURLUSON, Snorri, 1992. Edda. London: J. M. Dent; Vermont: Charles E. Tuttle.

STURLUSON, Snorri, 1995. Heimskringla: History of the kings of Norway. Austin: University of Texas Press.

BIBLIOGRAFIA

BOYER, Régis, 1994. La mort chez les anciens Scandinaves. Paris: Les Belles Lettres.

DAVIDSON, Hilda Ellis, 1993. The lost beliefs of Northern Europe. London; New York: Routledge.

PAGE, R. I., 1993. Norse myths. London: British Museum Publications; Austin: University of Texas Press.

PAGE, R. I., 1995. Chronicles of the Vikings: Records, memorials and myths. New York: Barnes & Noble.

RENAUD, Jean, 1996. Les dieux des Vikings. Rennes: Éditions Ouest-France.

RICHARDS, Julian D., 2005. The Vikings: A very short introduction. Oxford; New York: Oxford University Press.

SØRENSEN, Preben Meulengracht, 1997. Religions old and new. In: Peter Sawyer (org.). The Oxford illustrated history of the Vikings. Oxford; New York: Oxford University Press, pp. 202-224.